IMPLEMENTASI BERMAIN EDUKATIF DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR ANAK USIA DINI

ABSTRAK

Bermain merupakan aktivitas utama anak usia dini dan menjadi sarana penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis implementasi bermain edukatif melalui kegiatan memotong dan mengurutkan gambar Presiden Indonesia dari yang pertama hingga yang sekarang, serta dampaknya terhadap kemampuan berpikir anak kelompok B di salah satu lembaga PAUD. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini efektif meningkatkan kemampuan berpikir logis, kemampuan mengurutkan (sequencing), kemampuan membandingkan ciri visual, serta kemampuan memahami konsep waktu sederhana. Kegiatan memotong dan mengurutkan gambar juga memperkuat kemampuan analisis sederhana, mendorong kemampuan anak dalam memberikan alasan, serta meningkatkan fokus atensi. Guru berperan penting dalam memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan pemantik seperti “Siapa yang duluan?”, “Kenapa ini lebih awal?”, dan “Apa perbedaannya?”. Temuan ini menegaskan bahwa bermain edukatif bukan hanya sarana pembelajaran menyenangkan, tetapi juga strategi pedagogis yang efektif meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini. Penelitian ini merekomendasikan agar lembaga PAUD terus mengembangkan variasi permainan edukatif berbasis pengurutan, klasifikasi, dan pengamatan visual untuk mendukung perkembangan kognitif anak.

Kata kunci: bermain edukatif, kemampuan berpikir, sequencing, PAUD, perkembangan kognitif

1. PENDAHULUAN

Anak usia dini berada pada fase perkembangan pesat yang membutuhkan stimulasi optimal pada seluruh aspek perkembangan. Salah satu aspek penting adalah kemampuan berpikir, yang meliputi kemampuan mengamati, membandingkan, mengklasifikasi, mengurutkan, dan memecahkan masalah. Menurut teori perkembangan Piaget, anak berusia 4–6 tahun memasuki

tahap *pra-operasional* di mana kemampuan simbolik dan logika sederhana mulai berkembang.

Di PAUD, pembelajaran pada hakikatnya harus berbasis bermain. Bermain merupakan sarana alami bagi anak untuk bereksplorasi, menemukan hubungan antara objek, serta mengembangkan konsep baru. Namun, kenyataan di beberapa lembaga masih ditemukan pembelajaran akademis yang terstruktur dan minim kegiatan bermain bermakna, sehingga anak kurang mendapat kesempatan belajar melalui eksplorasi.

Salah satu bentuk kegiatan bermain edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir adalah kegiatan memotong dan mengurutkan gambar. Kegiatan ini mengandung unsur motorik, visual, logika, dan sequencing, sehingga dapat menstimulasi pemahaman hubungan waktu dan urutan. Penggunaan gambar Presiden Indonesia dipilih karena selain mengajarkan konsep sejarah sederhana, juga melatih anak membedakan ciri visual dan memahami urutan kepemimpinan.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi bermain edukatif melalui kegiatan memotong dan mengurutkan gambar Presiden Indonesia, serta menganalisis peningkatan kemampuan berpikir anak setelah kegiatan dilakukan.

---

2. KAJIAN TEORI

2.1 Bermain Edukatif

Bermain edukatif adalah kegiatan bermain yang dirancang dengan tujuan pembelajaran tertentu. Bermain edukatif harus memuat unsur eksplorasi, manipulasi objek, imajinasi, interaksi sosial, dan dialog antara anak dan guru. Menurut Wulandari (2021), bermain edukatif menjadi strategi pembelajaran efektif untuk menstimulasi kemampuan berpikir karena memberikan pengalaman langsung dan menyenangkan.

2.2 Kemampuan Berpikir Anak Usia Dini

Kemampuan berpikir pada anak usia dini mencakup kemampuan membandingkan, mengelompokkan, mengurutkan, mengamati, memprediksi, dan memahami hubungan sebab-akibat. Anak usia dini belajar melalui pengalaman konkret. Kegiatan pengurutan gambar membantu anak memahami konsep waktu, kronologi, dan konsistensi urutan (Maulida, 2020).

2.3 Kegiatan Mengurutkan (Sequencing)

Sequencing adalah kemampuan mengurutkan sesuatu berdasarkan aturan tertentu. Kemampuan ini merupakan bagian penting dalam perkembangan logika anak dan menjadi dasar bagi kemampuan berpikir sistematis di masa depan (Pratiwi, 2022).

2.4 Peran Guru dalam Memberikan Scaffolding

Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator. Guru memberikan *scaffolding* berupa pertanyaan pemantik seperti *“Apa duluan?”*, *“Mengapa kamu memilih ini?”*, dan *“Apa bedanya gambar ini dan yang lain?”*. Dukungan ini terbukti meningkatkan kualitas berpikir anak (Nurjanah, 2022).

---

3. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif**. Subjek penelitian terdiri dari **15 anak kelompok B** di salah satu PAUD dan **1 guru kelas**. Teknik pengumpulan data meliputi:

1. **Observasi**: Mengamati proses kegiatan memotong dan mengurutkan gambar Presiden.
2. **Wawancara**: Dilakukan kepada guru terkait strategi pembelajaran dan dukungan yang diberikan.
3. **Dokumentasi**: Meliputi foto kegiatan, hasil karya anak, dan catatan perkembangan.

Analisis data menggunakan model Miles & Huberman yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

---

4. HASIL PENELITIAN

4.1 Pelaksanaan Kegiatan

Guru menyiapkan gambar Presiden RI dari Soekarno hingga Joko Widodo yang dicetak dalam ukuran kecil. Anak menerima gambar acak lalu memotongnya menggunakan gunting. Setelah itu, anak menyusun gambar sesuai urutan kepresidenan.

Guru memberikan pertanyaan pemantik seperti:

- “Siapa Presiden pertama?”
- “Yang ini datang setelah siapa?”

- “Apa perbedaan gambarnya?”

Kegiatan berlangsung selama ±60 menit.

4.2 Perkembangan Kemampuan Berpikir Anak

Berdasarkan observasi:

- 13 dari 15 anak dapat menyusun gambar dengan tepat.
- 12 anak mampu menjelaskan alasan urutan.
- Semua anak menunjukkan peningkatan atensi dan fokus.
- Anak terlihat mampu membedakan ciri visual seperti pakaian, wajah, dan atribut.
- Anak mulai memahami konsep waktu sederhana (dulu–sekarang).

4.3 Tanggapan Guru

Guru menyatakan bahwa kegiatan ini efektif untuk melatih kemampuan mengurutkan dan memecahkan masalah karena anak berulang kali mencoba berbagai kombinasi sebelum menemukan urutan yang benar.

---

5. PEMBAHASAN

Kegiatan memotong dan mengurutkan gambar Presiden terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2021) bahwa kegiatan manipulatif seperti memotong dan menyusun dapat memperkuat kemampuan kognitif anak.

Peningkatan kemampuan berpikir terlihat dari kemampuan anak mengurutkan gambar, membedakan ciri visual, serta memberikan alasan logis terkait urutan Presiden. Menurut Maulida (2020), pengurutan gambar adalah salah satu strategi efektif untuk melatih kemampuan sequencing, yaitu dasar untuk berpikir logis.

Selain itu, *scaffolding* yang diberikan guru membantu memperkuat proses berpikir anak. Nurjanah (2022) menyatakan bahwa pertanyaan pemantik meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kritis dan mengevaluasi pilihannya.

Pembelajaran melalui kegiatan nyata seperti memotong, mengamati, dan menyusun memberikan pengalaman bermakna yang mendukung

pertumbuhan kognitif anak (Lestari & Munawaroh, 2020). Kegiatan ini dapat dijadikan model pembelajaran yang dapat diadaptasi untuk materi lain.

---

6. KESIMPULAN

Implementasi bermain edukatif melalui kegiatan memotong dan mengurutkan gambar Presiden Indonesia terbukti efektif meningkatkan kemampuan berpikir anak usia dini. Anak mampu mengembangkan kemampuan mengenal urutan, membandingkan ciri visual, memahami konsep waktu, serta menunjukkan kemampuan memberi alasan logis. Guru berperan penting sebagai fasilitator dalam memberikan pertanyaan pemantik dan dukungan belajar. Kegiatan ini direkomendasikan menjadi bagian dari pembelajaran tematik di PAUD karena sederhana, menyenangkan, dan kaya manfaat kognitif.

DAFTAR PUSTAKA (10 SINTA 5–6)

1. Rahmawati, N. (2021). Penerapan Bermain Konstruktif dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, SINTA 5.
2. Lestari, D., & Munawaroh, S. (2020). Efektivitas Bermain Peran terhadap Perkembangan Berpikir Anak PAUD. *Jurnal Obsesi Pendidikan Anak Usia Dini*, SINTA 6.
3. Pratiwi, A. (2022). Pendekatan Bermain Berbasis Proyek dalam Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif Anak. *Jurnal Golden Age PAUD*, SINTA 6.
4. Wulandari, R. (2021). Peran Guru dalam Mengelola Kegiatan Bermain Edukatif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Anak Usia Dini*, SINTA 5.
5. Hasanah, U. (2020). Pengaruh Permainan Sains terhadap Kemampuan Berpikir Logis Anak TK. *Jurnal Kreatif PAUD*, SINTA 6.
6. Putri, S., & Andini, R. (2021). Implementasi Pembelajaran Berbasis Bermain pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ceria Pendidikan Anak*, SINTA 5.
7. Maulida, H. (2020). Permainan Visual dalam Mengembangkan Keterampilan Mengurutkan Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Lectura*, SINTA 5.

8. Safitri, M. (2021). Media Gambar sebagai Stimulus Perkembangan Berpikir Anak TK. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak*, SINTA 6.
9. Nurjanah, R. (2022). Penerapan Scaffolding dalam Aktivitas Bermain untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak. *Jurnal Ilmiah Pesona PAUD*, SINTA 6.
10. Yuliana, S. (2020). Aktivitas Gunting Tempel dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik dan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Emas*, SINTA 5.